

LOS COMPONENTES FORMALES, ESTRUCTURALES E IDEOLÓGICOS DE LA NARRATIVA GRÁFICA

LAURO ZAVALA

I. INTRODUCCIÓN

En las notas que siguen se estudia la narrativa gráfica en términos de su naturaleza formal, y para ello se propone estudiar los componentes que distinguen la narrativa gráfica: los componentes estructurales (*inicio, estructura narrativa, convenciones genéricas, intertextos y final*) y los componentes formales (*diseño, puesta en escena, trazo y color*), así como la *ideología* que acompaña a estos componentes.

Con el fin de precisar la función estructural que cumple cada uno de estos componentes en la práctica, es necesario distinguir su pertinencia a una u otra tradición estética, ya sea clásica (es decir, convencional), moderna (es decir, vanguardista) o posmoderna (como yuxtaposición de rasgos clásicos y modernos).

2. LA HISTORIETA CLÁSICA: LA REFERENCIA INEVITABLE

La narrativa gráfica de carácter *clásico*, es decir, de naturaleza formalmente convencional y estable, es el fundamento de todas las otras formas posibles de narrativa gráfica, al menos en Occidente. En general, la historieta clásica se distingue por tener un inicio conceptualmente (y en ocasiones, incluso gráficamente) integrado al relato, de tal manera que anuncia de manera implícita el final de la

historia. Este anuncio recibe el nombre de intriga de predestinación. A esta ubicación dramática los formalistas rusos la designaron con el nombre de inicio narrativo, y lo asociaron al término técnico de plano general (PG), proveniente del lenguaje cinematográfico. Se trata, entonces, de un PG de naturaleza dramática, no necesariamente visual.

Por otra parte, el *diseño* de la historieta clásica es hipotáctico, lo cual significa que cada una de sus imágenes y unidades narrativas guarda una relación de carácter causal con la siguiente, en una secuencia apodíctica, es decir, de necesidad mutua. En la cultura clásica el fragmento siempre tiene nostalgia de la totalidad a la que pertenece, y la requiere para revelar su sentido pleno.

En la *puesta en escena*, los personajes de la historieta determinan la función dramática que cumple el espacio. En otras palabras, el espacio acompaña (es decir, ilustra, refuerza, revela y confirma) la situación dramática del personaje (como puede observarse, por ejemplo, en la serie francesa de *Tintin*, tal vez la más difundida en el contexto europeo).

El *trazo* tiende a ser metonímico, es decir, convencional y detallado, al estilo de *Marvel Comics* o su competencia, *DC Comics*. Es un trazo representacional y realista, como en la mayor parte de las series producidas entre 1930 y 1960.

El *color* cumple una función didáctica en relación con el trazo. Es decir, el color acompaña (ilustra, refuerza, revela y confirma) el sentido dramático del trazo. Esta relación entre trazo y color (o entre trazo y textura, cuando la imagen es monocromática) es similar a la que se encuentra en el cine clásico entre imagen y sonido, y se puede observar en las historietas de naturaleza erótica.

La *narrativa* clásica es causal, de tal manera que primero se muestra la causa de una acción e inmediatamente después, la correspondiente consecuencia lógica. Al ser causal, esta narrativa es cronológicamente secuencial y *contenida* (en el sentido de que una historia contiene, después del inicio, el correspondiente desarrollo y final). Cuando la secuencialidad está al servicio de un protagonista heroico, entonces la estructura narrativa es mitológica y, por lo tanto, contiene las unidades narrativas señaladas por Joseph Campbell (Campbell 1949; Vogler 1998).

Cuando la secuencia narrativa es lo suficientemente extensa, tiende a incorporar la estructura del Paradigma Levitz (O'Neil 2001:100-103), que consiste en la superposición de dos o más subtramas en un mismo episodio, de tal manera que al concluir cada una de ellas queda en suspenso la conclusión de las otras. Esta estrategia de suspenso surgió en las historietas de superhéroes durante la década de 1940, y se incorporó en la década siguiente a la estructura de las series televisivas.

Uno de los casos más distintivos es el de Rube Goldberg, que en la década de 1920 parodió la efervescencia de patentes que surgió en los Estados Unidos, creando toda clase de inventos extraños para apoyar la realización de actividades tan cotidianas como cerrar una ventana, pelar una nuez o cazar un ratón (Wolfe 2000).¹

Las modalidades *genéricas* de naturaleza clásica son las señaladas por la preceptiva aristotélica: trágico-heroica, melodramático-moralizante y cómico-satírica. A la primera pertenecen los superhéroes; a la segunda pertenecen los materiales eróticos; a la tercera pertenecen las series sobre la vida cotidiana, como *Lorenzo y Pepita*. Un caso paradigmático donde se presentan las tres modalidades de manera regular es la serie mexicana de *La Familia Burrón*, creada por Germán Vargas y admirada por el escritor Sergio Pitol (Pitol 1996:238-243).

La *ideología* de la historieta clásica se sostiene en el presupuesto de una causalidad implícita, que naturalmente lleva a una organización teleológica, es decir, a una historia donde todo tiene una causa explicable. Es fácil reconocer esta ideología en las novelas gráficas de aventuras, como los textos ilustrados por *Breccia* o la serie de viajes de *Corto Maltese* ilustrados por el también argentino *Hugo Pratt*.²

Todo lo anterior lleva a un final que parece inevitable en retrospectiva. En otras palabras, el *final* clásico es epifánico, es decir, es el momento en el que una verdad narrativa resuelve todos los enigmas planteados en el relato. La epifanía estructural suele estar acompañada por un momento de *anagnórisis*, es decir, la revelación de una verdad dramática que permite reconocer la identidad del protagonista.

Las características de la historieta clásica la hacen un vehículo idóneo para los fines didácticos, aunque a veces corre el riesgo de ser estereotipada y repetitiva. Sin embargo, en ella hay lugar para el humor, la ironía y para ocasionales parodias y remakes. Ello explica que este formato sea utilizado en los materiales de naturaleza enciclopédica, pedagógica o historiográfica.³

Por último, debe señalarse que no es infrecuente encontrar novelas gráficas de formato clásico con contenidos poco convencionales, como en el notable caso de Art Spiegelman, que en *Maus* presenta las memorias de un ratón judío en los campos de concentración nazis, y que obtuvo el prestigioso premio Pulitzer.

La vigencia del estilo clásico se puede observar en la reciente publicación de dos novelas gráficas que son adaptaciones al formato gráfico de las respectivas novelas literarias: *El capitán Alatriste*, de Arturo Pérez-Reverte (2006), y *Ciudad de cristal*, de Paul Auster (2005).

3. LA HISTORIETA MODERNA: DONDE TODA EXPERIMENTACIÓN ES POSIBLE

La narrativa gráfica de carácter moderno se define por oposición a la narrativa de carácter clásico. Por sus características formales, podemos considerar como modernas algunas historietas a las que por razones históricas podríamos llamar preclásicas. Éste es el caso extraordinario de algunas series como *The Yellow Kid*, la siempre sorprendente viñeta de R. F. Outcault creada hacia 1896 (año en el que llegó a América Latina el aparato cinematográfico de los hermanos Lumière). Poco después, en 1904, surge *Little Nemo in Slumberland*, y en 1914 aparece *Krazy Kat*.

La historieta moderna es anti-narrativa (o meta-narrativa). Las manifestaciones más importantes producen formas de estilización, que puede ser metafórica, surrealista, expresionista o metaficcional. Y cada una de ellas conlleva diversos tipos de subtexto, ya sea filosófico, alegórico o reflexivo. O bien, establecen formas de intertextualidad irónica, es decir, paródica, en relación con las convenciones del paradigma clásico.

El caso más conocido de *estilización expresionista* es el trabajo de Will Eisner en su serie *The Spirit*, creada en 1941. Su sofisticación formal y conceptual, en el tradicional género policíaco, tiene como continuador a Frank Miller en su serie *Sin City*, creada 50 años después.⁴

Otros ejemplos de estilización expresionista se encuentran en la adaptación de los cuentos fantásticos de Ray Bradbury, los cuentos de terror de Edgar Allan Poe y las novelas góticas de Lovecraft, Kafka y Mary Shelley.⁵

La *estilización metafórica* suele contener un subtexto filosófico, como es el caso de las tiras de Charles M. Schulz, que contiene un subtexto parabólico, en ocasiones explícitamente bíblico.⁶

Aquí conviene señalar la existencia de dos tipos de *tiras cómicas* de naturaleza moderna:

1) El *minicomic metonímico*, equivalente al minicuento convencional, como es el caso de las fábulas moralizantes y algunos cuentos para niños (*Betty Boop* o *Mafalda*).

2) La *minificción metafórica*, equivalente a la minificción moderna y posmoderna en la literatura experimental, generalmente de carácter fantástico (*Peanuts*, *Maitena* y *Sergio Aragón*).

La minificción metafórica en la historieta comparte con la minificción literaria y la minificción audiovisual (especialmente en algunos trailers del cine europeo y publicidad irónica) las siguientes características: inicio anafórico (es decir, que presupone un antecedente narrativo implícito); temporalidad elíptica, fractalizada (al margen de orden causal); espacio virtual (creado por invocación); narrador auto-irónico (cuya intención irónica depende de cada lector); personajes contruidos con recursos intertextuales; hibridación genérica; lenguaje lúdico; intertextualidad carnavalesca; y final como simulacro de epifanía.

En general, la historieta moderna tiende a ser experimental, ya sea en la forma o en el contenido narrativo e ideológico, y se distingue por tener un *inicio* conceptualmente (y en ocasiones, incluso gráficamente) independiente del resto del relato. Este epígrafe puede tener un carácter metafórico o alegórico, y anuncia la naturaleza igualmente alegórica de la historia. Esta ubicación dramática los formalistas rusos la designaron con el nombre de inicio descriptivo y lo asociaron al término técnico de primer plano (PP), que tomaron del lenguaje cinematográfico. Se trata, entonces, de un PP de naturaleza dramática, que suele desconcertar al lector, pues no se precisa el lugar y el tiempo en el que ocurren los hechos mostrados, y generalmente quedan sin recibir una explicación posterior. Véase el caso de *Krazy Kat* o *Little Nemo*.

Por otra parte, el *diseño* de la historieta moderna es paratáctico, de tal manera que cada una de las imágenes y unidades narrativas puede adoptar una autonomía total. Esta tendencia a la autonomía de las partes puede adoptar diversas gradaciones, pues la autonomía absoluta termina por producir un resultado ininteligible. La historieta moderna tiende a crear un idiolecto estilístico para cada estilo formal. Pensemos en las viñetas didáctico-satíricas de los libros de Rius.

En la *puesta en escena*, el espacio físico determina la función dramática que cumplen los personajes. Esto los deja al margen de todo desarrollo dramático y los espacios físicos tienen precedente sobre los sucesos narrativos. El tiempo narrativo se *espacializa*, es decir, se comporta como el espacio, y en su interior hay una simultaneidad de tiempos (cronológico, narrativo, psicológico interior, de la lectura, etc.), y cada uno de ellos tiene el mismo peso dramático que los demás. En otras palabras, el personaje sólo acompaña (es decir, ilustra, refuerza, revela y confirma) la naturaleza metafórica que tiene el espacio.

El *trazo* moderno tiende a ser metafórico, es decir, es muy estilizado, y tiende a ser poco realista y muy simplificado. Es, en resumen, un trazo que se aleja de toda intención representacional. Claramente, éste es el caso de *Peanuts*.

El *color* puede adoptar una lógica independiente en relación con el trazo. Esta relación entre trazo y color (o entre trazo y textura, cuando la imagen es monocromática) es similar a la que se encuentra en el cine moderno entre imagen y sonido. Esta experimentación se encuentra en el trabajo de *Robert Crumb*.

La *narrativa* moderna está al servicio de una estilización general, ya sea de naturaleza metafórica (*Mafalda*, *Charlie Brown*, *The Pink Panther*), surrealista (*Krazy Kat*), metaficcional (*Mr. Magoo*) o expresionista (*The Spirit*). Las modalidades *genéricas* se pueden aproximar al tono paródico, ya sea de carácter estilístico (*Fontanarrosa*) o temático (*Mad*).

La *ideología* de la historieta moderna suele tener un subtexto específico, ya sea de carácter alegórico (*B.C.*), didáctico (*Los Supermachos*) o parabólico (*Helioflores*). Todo ello lleva a un *final* abierto, en ocasiones con un simulacro de epifanía.

4. LA HISTORIETA POSMODERNA: LOS JUEGOS DE LA IRONÍA Y LA METAFICCIÓN

La historieta posmoderna es lúdica y parece apuntar hacia un re-encantamiento del género, ofreciendo a sus lectores la sensación de estar leyendo materiales artísticos de la mayor complejidad moral y sofisticación intelectual. En todos los casos, el ingrediente esencial es una ironía intertextual que difícilmente se encuentra antes de la década de 1960.

Los materiales paradigmáticos de la historieta posmoderna son las series de *Fanboy* (en las que el mexicano Sergio Aragonés enfrenta a su metalector de cómics a los héroes de Marvel y, más tarde, a los héroes de DC Comics: de Superman y Batman

a los personajes de Ray Bradbury y Philip K. Dick). La parodia que hace Aragonés de la revista *Mad* lo ubica en un espacio irrepetible: se trata de una metaparodia posmoderna.

Los subtextos que encontramos en la historieta posmoderna ya no son necesariamente explícitos y didácticos (*Mafalda*, *Los Agachados*, etc.), sino filosóficos (*Calvin y Hobbes*) o literarios (*Fantomás* en la versión de Cortázar). Y sus formas de didactismo son, en realidad, simulacros de taxonomía didáctica. En este contexto, *Maitena* es la serie posmoderna dirigida a los adultos que alguna vez leyeron *Mafalda*.

La historieta posmoderna se distingue por un *inicio* que funciona como un simulacro de intriga de predestinación. Es decir, un inicio en el que se anuncia lo que concluirá casi inmediatamente después, no lo que concluirá al final de la historia. Este inicio suele cumplir, de manera simultánea, las funciones del inicio narrativo (que ubica el tiempo, el espacio y el contexto dramático de los personajes) y del inicio descriptivo (que se concentra en un detalle descontextualizado de cualquier referente dramático o narrativo). Es decir, se trata de un inicio simultáneamente clásico y moderno, que permite que cada lector construya el sentido último de una trama que es sólo un simulacro narrativo. Éste es el caso de la serie *Baby Blues*, donde se ironizan hasta la exasperación las dificultades de tener un bebé en casa.

Por otra parte, el *diseño* de la historieta posmoderna es itinerante, es decir, tiende a alternar secuencias hipotácticas (con una causalidad evidente) con secuencias paratácticas (es decir, ajenas al principio de organización aristotélica). De esta manera, cada una de las imágenes y unidades narrativas puede estar ligada a la siguiente, o bien puede tener una autonomía total. Su pertenencia a una lógica causal depende de cada lectura o relectura del texto. La historieta posmoderna produce a su lector implícito durante el proceso de lectura, en lugar de adaptarse a las necesidades de un lector instalado de antemano en una u otra tradición estética (convencional o vanguardista). Pensemos, por ejemplo, en la estilización gráfica que distingue a la serie *Sin City* o el trabajo metafictional del español Sergio García, claramente influido por Escher.

En la *puesta en escena*, el espacio físico y los personajes suelen ser independientes uno del otro, de tal manera que alternan las funciones de fondo y forma, de acuerdo con un ritmo que puede ser interrumpido en cualquier momento (ya sea por el diseño de la página o por la actividad misma del lector, al seleccionar un fragmento u otro de este diseño).

El *trazo* posmoderno tiende a ser autónomo en relación con el *color* y con las otras viñetas de la misma narración, o bien adopta una relación irónica con el mismo color (o con la textura de la imagen). Pensemos en los trabajos del estadounidense Chris Ware o del francés Moëbius.⁷

La *narrativa* posmoderna oscila entre metanarrativa y simulacros de narrativa, ofreciendo fragmentos simultáneos o alternativos de géneros y estilos gráficos, ideologías y reglas de género. Los *géneros* en la narrativa posmoderna aparecen de manera

itinerante, fragmentaria y lúdica, como en *Maitena*. Por su parte, la *intertextualidad* posmoderna es architextual, autorreferencial, y con frecuencia incursiona en la metalepsis (es decir, en la yuxtaposición de los planos referenciales, por ejemplo al convertir al autor en personaje), como en el homenaje a los *Exercices de Style* de Raymond Queneau que ha hecho Matt Madden en *99 Ways to Tell a Story*.⁸

La *ideología* de la historieta posmoderna es de carácter paradójico, simultáneamente autorizando e ironizando diversos simulacros de verdad narrativa y moral. Uno de los más claros ejemplos de ambigüedad semántica se encuentra en *Calvin & Hobbes*.

Todo lo anterior lleva a un *final* virtual, como simulacro de epifanía, donde se ponen en evidencia las condiciones de posibilidad de la narración y de su interpretación por parte del lector. El final posmoderno suele ser, entonces, el lugar más natural para la tematización del acto de leer, como se puede comprobar al observar la serie de *Garfield*.

La narrativa gráfica posmoderna es la más distintiva de los últimos 25 años. Dialoga con el lenguaje del cine y de los videojuegos, y tiene el ritmo del videoclip. Es marcadamente lúdica, coincidiendo con las nuevas generaciones de lectores que toman cada vez más en serio el lenguaje gráfico. Es sintomática de un escepticismo que se asume lúdicamente, y tal vez ahí radica su mayor virtud estética y su mayor vulnerabilidad ética.

Estas notas son una invitación para seguir explorando las posibilidades formales e ideológicas de la narrativa gráfica contemporánea.

Componentes formales, estructurales e ideológicos de la narrativa gráfica			
	Narrativa clásica	Narrativa moderna	Posmoderna
Inicio	Narrativo (PG a PP) Integrado al relato <i>Quino</i> Intriga de predestinación <i>Boogie</i>	Descriptivo (PP a PG) Independiente del relato <i>Yellow Kid</i> Independiente del final <i>Trino</i>	Simultaneidad de narración y descripción <i>Baby Blues</i>
Diseño	Hipotáctico <i>DC Comics</i>	Paratáctico <i>Rius</i>	Fractal <i>Sin City</i>

Escena	El espacio acompaña al personaje <i>Tintin</i>	El espacio precede al personaje <i>The Spirit</i>	Espacio autónomo frente al personaje <i>Ziraldo</i>
Trazo	Metonímico (detallado) <i>Marvel Comics</i>	Metafórico (simplificado) <i>Peanuts</i>	Autonomía referencial <i>Sergio García</i>
Color	Función didáctica: acompaña el trazo <i>Tijuana Bibles</i>	Función sinestésica: precede el trazo <i>Crumb</i>	Función itinerante: alternativamente didáctica o sinestésica <i>Moëbius</i>
Narrativa	Causal Secuencial Mitológica Contenida <i>Paradigma Levitz</i>	Expresionista Anti-narrativa (fragmentación, lirismo, etc.) <i>Paradigma Eisner</i>	Itinerante Simulacros de narrativa y metanarrativa Reflexividad <i>Fan Boy</i>
Género	Modalidades genéricas (trágico-heroico) (melodramático-moralizante) (cómico-satírico) <i>Gabriel Vargas</i>	El autor precede al género <i>Fontanarrosa</i>	Itinerante, lúdico (fragmentos simultáneos o alternativos de géneros y estilos) <i>Maitena</i>
Intertextos	Implícitos <i>Betty Boop</i>	Pretextuales Parodia Metaficción <i>B. C.</i>	Architextuales Metaparodia Metalepsis <i>Calvin & Hobbes</i>
Ideología	Anagnórisis Teleología Causalidad <i>Corto Maltese</i>	Indeterminación Ambigüedad moral Distanciamiento de las convenciones y de la tradición <i>Helioflores</i>	Incertidumbre Paradojas Simulacros de lo clásico y moderno <i>Matt Malden: 99 Ways to Tell a Story</i>
Final	Descriptivo (PP a PG) Cierre de género Final epifánico: una verdad resuelve todos los enigmas <i>Mafalda</i>	Narrativo (PG a PP) Cierre de autor Final abierto: neutralización de la resolución <i>Krazy Kat</i>	Simultaneidad de género y autor Final virtual: simulacro de epifanía <i>Garfield</i>

NOTAS

¹ Sus trabajos han sido recopilados en varias ocasiones. El trabajo de Maynard Frank Wolfe tiene la particularidad de que está anotado (Wolfe 2000).

² Este principio es reconocible en los trabajos donde otros dibujantes retoman a este personaje, como es el caso de *The Secret Venice of Corto Maltese. Fantastic and Hidden Itineraries* (Fuga y Vianello 2005).

³ Por ejemplo, el trabajo panorámico de Rius (Eduardo del Río). O bien, las guías para aprender idiomas, como la exitosa revista *Mangajin* (1998). También es el estilo de las adaptaciones de obras literarias publicadas por la serie *Classics Illustrated*, dirigida a lectores preuniversitarios.

⁴ Recientemente se publicó la extensa conversación entre Frank Miller y Will Eisner, moderada por Charles Brownstein (Brownstein 2006).

⁵ Véase la serie *Ray Bradbury Chronicles* (New York, Byron Preiss). O la edición ilustrada de *Frankenstein* en SM Ediciones (M. Shelley 1997). El mismo Will Eisner elaboró su guía inicial en el más puro estilo de la narrativa clásica, debido a sus innegables virtudes pedagógicas: *La narrativa gráfica* (Eisner 1998).

⁶ En la década de 1960 se publicó *The Gospel according to Peanuts*, que es un antecedente de *The Gospel according to The Simpsons* (Pinsky 2006).

⁷ En Latinoamérica no se conoce el trabajo lúdico experimental de Chris Ware, que está documentado, por ejemplo, en el libro de Sergio García Sánchez *Sinfonía gráfica* (G. Sánchez 2000:141). Y también destaca el trabajo del mismo Sergio García, con clara influencia de Escher.

⁸ *Exercises de Style* de Raymond Queneau es una referencia inevitable para todo escritor experimental, traducido al español en la editorial Cátedra por Antonio Fernández Ferrer (cuya nota introductoria se extiende casi 50 páginas) (Queneau 1987). Matt Madden ha hecho un homenaje al principio de la repetición, que es el más característico de la estética fractal (Madden 1998).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUSTER, P. (2006) *Ciudad de cristal*. Introducción de Art Spiegelman. Barcelona: Anagrama.
- BARTHES, R. (1970) *S/Z*. México: Siglo XXI Editores, 1984.
- BROWNSTEIN, C. (ed.) (2006) *Eisner / Miller*. Barcelona: Norma Editorial.
- CAMPBELL, JOSEPH (1949) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica, 1959.
- DEL RÍO, E. (RIUS) (1983) *La vida de cuadritos. Guía incompleta de la historieta*. México: Grijalbo.
- EISNER, W. (1998) *La narrativa gráfica*. Barcelona: Norma Editores.
- FUGA, G. Y LELE V. (1997) *The Secret Venice of Corto Maltese. Fantastic and Hidden Itineraries*. Roma: Lizard Edition, 2005.

- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2000) *Sinfonía gráfica*. Barcelona: Grenalt.
- LEHMANN, T.R. (2005) *Manga. Masters of the Art*. New York: Harper Collins.
- MADDEN, M. (1998) *99 Ways to Tell a Story. Exercises of Style*. London: Chamberlain Bros.
- MANGAJIN'S BASIC JAPANESE THROUGH COMICS (1998) New York: Weatherhill.
- O'NEIL, D. (2001) "The Levitz Paradigm", en *The DC Comics Guide to Writing Comics*. New York: Watson Guptill, págs. 100-103.
- PÉREZ REVERTE, A. (2006) *El Capitán Alatriste*. Barcelona: Libros de Bolsillo.
- PINSKY, M. (2006) *The Gospel according to The Simpsons*. New York: WJK Books.
- PITOL, S. (1996) "Borola contra el mundo", en *El arte de la fuga*. México: Era, págs. 238-243.
- QUENEAU, R. (1947) *Ejercicios de estilo*. Versión de Antonio Fernández Ferrer. Madrid: Cátedra, 1987.
- SEPTEMBER 11TH, 2001. ARTISTS RESPOND (2002) New York: Dark Horse Comics.
- SHELLEY, M. (1997) *Frankenstein*. Ilustrado por Philippe Munch. Barcelona: Ediciones SM.
- VOGLER, C. (1998) *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ma Non Troppo, 2002.
- WOLFE, M.F. (ed.) (2000) *Rube Goldberg Inventions*. New York: Simon and Schuster.
- ZAVALA, L. (2007) *Manual de análisis narrativo. Cine, literatura, intertexto*. México: Trillas.